

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia sedang mengalami peningkatan dalam bidang *entrepreneur* (Wirausaha). Menteri Koperasi dan Usaha Kecil Menengah, Syarif Hasan menyatakan dari puluhan juta UKM itu saat ini mewakili lebih dari 90 persen bisnis di Indonesia dan memberikan kontribusi sebesar 57 persen pada Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia. Mayoritas bisnis yang ada di Indonesia bergerak pada bidang sandang, teknologi, makanan dan lain sebagainya.

ZB Bakery Adalah Sebuah Usaha Yang bergerak dalam bidang makanan, di kombinasikan dengan system kafe, dimana usaha ini memiliki banyak pilihan menu untuk di tawarkan. Target usia yang di bidik oleh usaha ini adalah remaja sampai dengan dewasa. biasanya tempat ini di gunakan untuk bersantai dan bersosialisasi. Sayangnya media promosi yang di gunakan oleh perusahaan ini adalah mulut kemulut atau hanya mengandalkan orang yang melihat tempat ini saja oleh karena peneliti berinisiatif untuk membuat media promosi untuk membantu usaha ini agar mendapatkan pengunjung yang lebih banyak.

Sebuah Usaha yang sedang berkembang membutuhkan Promosi untuk Membuat produk dari usaha tersebut menjadi lebih di kenal oleh banyak orang. Promosi juga dapat membuat customer tertarik dengan barang tersebut. promosi saat ini dapat dilakukan dalam banyak cara misalnya menggunakan papan iklan yang ada

di jalan, membuat iklan di Koran, melalui social media , website , dan lain sebagainya. Perkembangan teknologi membuat media promosi sekarang makin mudah di karenakan masyarakat sekarang telah menggunakan *smartphone* sehingga perusahaan dapat melakukan promosi melalui media sosial. selain itu *smartphone* juga banyak digunakan untuk hiburan mulai dari music, film hingga permainan.

Permainan atau yang lebih sering *Game* adalah jenis hiburan yang mempunyai banyak peminat mulai dari anak-anak hingga dewasa. biasanya *game* digunakan untuk mengisi waktu luang atau menghilangkan *stress*. oleh karena itu *game* dapat menjadi media promosi yang berpotensi besar untuk meningkatkan *customer* seperti yang di harapkan ZB Bakery untuk mempromosikan Usahanya.

Berdasarkan Latar Belakang Di atas, maka penulis mengangkat peluang tersebut dengan judul “Pembuatan Advert *Game* Sebagai Media Promosi ZB Bakery”.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah yang sesuai dengan latar belakang tersebut adalah Bagaimana cara untuk membuat *game* yang menarik Sebagai Media Promosi ZB Bakery ?

### **1.3. Batasan Masalah**

Penelitian ini diharapkan tidak membahas hal-hal lain yang tidak terkait, maka berikut ditetapkan batasan-batasan permasalahan :

- 1) *Game* ini berbasis 2 dimensi
- 2) *Game* ini menggunakan Dimensi 800x480
- 3) *Game* dirancang untuk satu pemain.

- 4) *Game* dibuat khusus untuk ponsel *Android*
- 5) *Game* terdiri atas satu level permainan (*endless/tiada akhir*)
- 6) Aturan mainnya adalah mengarahkan karakter utama untuk melewati rintangan yang ada
- 7) Permainan selesai apabila pemain sudah kehabisan waktu
- 8) Pemain dapat menukarkan poin yang di dapat dengan item yang tersedia
- 9) Pemain dapat menukarkan Point dengan *voucer discount* yang ada di dalam *game*

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk mencapai tujuan yaitu membuat advert *game* sebagai media promosi ZB Bakery.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini, dapat dibagi menjadi sebagai berikut :

1. Bagi penulis
  - a. Sebagai tahap akhir syarat kelulusan program Strata 1 Teknik Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta
  - b. Untuk mengetahui dan mengukur kemampuan penulis dalam merancang sebuah *game* berbasis *Android*
  - c. Menambah Pengalaman dan CV
2. Bagi Akademik
  - a. Dapat menjadi bahan pemikiran dalam penemuan ide – ide baru yang lebih inovatif dalam penyampaian informasi sesuai dengan ilmunya
  - b. Diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi penelitian

3. Bagi ZB Bakery
  - a. Mendapatkan Pelanggan Baru Dari *game* yang telah di buat
  - b. Menambah pemasukan untuk usaha ini

#### 1.6. Metodologi Pembuatan *Game*

Didalam pembuatan sebuah aplikasi *game* terdapat 7 metodologi dasar yaitu:

##### a. Tahap Riset dan Penyusunan Konsep Dasar

Pada tahap ini ide dasar, objektif, tema, target audience, teknologi, media (platform), serta berbagai batasan lain dirumuskan. Tahapan riset ini menjadi sebuah tahapan krusial, berbagai elemen dasar dari sebuah *game* disusun di sini.

##### b. Perumusan *Gameplay*

Pada tahap ini para *game* designer merumuskan *gameplay/game mechanic* yang akan digunakan dalam sebuah *game*. *Gameplay* adalah pola, aturan, atau mekanisme yang mengatur bagaimana proses interaksi pemain dengan *game* yang diciptakan. *Gameplay* ini juga mengatur bagaimana seorang pemain bisa memenuhi objektif dari *game* dan mendapatkan pengalaman bermain yang menyenangkan.

##### c. Penyusunan Asset dan Level Design

Tahapan ini fokus pada penyusunan konsep dari semua karakter serta asset (termasuk suara/musik) yang diperlukan. Pada saat yang sama tim juga mulai melakukan Level Design atau pengelompokkan tingkat kesulitan serta

berbagai asset yang tepat pada tiap level (jika ada lebih dari 1 level) agar *game* tersebut bisa menghadirkan pengalaman bermain yang optimal.

**d. Test Play (Prototyping)**

Pada tahapan ini sebuah prototype/dummy dihadirkan untuk menguji *gameplay* serta berbagai konsep yang telah tersusun, baik dalam tiap level maupun secara keseluruhan, serta melakukan berbagai perbaikan yang diperlukan. Tahapan ini juga berfungsi untuk memberikan gambaran lengkap bagi seluruh tim sehingga bisa memudahkan proses pengembangan selanjutnya.

**e. Development**

Pada tahap ini seluruh konsep (karakter dan asset) yang sebelumnya telah tersusun mulai dikembangkan secara penuh, *game engine* mulai dikembangkan, dan semua elemen mulai dipadukan.

**f. Alpha/close beta Test (UX - Initial Balancing)**

Fokus utama pada tahap ini adalah untuk mengetahui apakah semua komponen utama dari *game* telah mampu memberikan user experience seperti yang diharapkan sekaligus juga untuk mendeteksi adanya masalah teknis yang belum terdeteksi

**g. Rilis**

Pada tahap ini *game* sudah siap untuk dirilis dan diperkenalkan pada target pemainnya. Ketika sebuah *game* telah dirilis untuk publik bukan berarti proses pengembangan selesai - mereka umumnya terus dioptimalkan/diupdate. Hal ini untuk memastikan bahwa *game* yang dihadirkan benar-benar mampu memberikan pengalaman bermain yang maksimal.

### **1.7.Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah penulis dalam penulisan skripsi, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas latar belakang masalah yang mendasari pembahasan materi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan secara rinci teori – teori yang digunakan penulis sebagai landasan atau dasar dari penulisan skripsi dan aplikasi yang digunakan oleh penulis.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN *GAME***

Pada bagian ini sistem permainan akan disimulasikan melalui model user interface, perancangan sistem dan kebutuhan sistem yang diperlukan dalam pembuatan *game* ini.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum spesifikasi aplikasi, prosedur operasional, analisis desain, implementasi desain, hasil testing, spesifikasi komputer baik hardware maupun software yang digunakan untuk membuat *game* ini.

#### **BAB V PENUTUP**